

EDUCAÇÃO

# FORCHILD



# Problemática



Como Jogos Educativos podem  
melhorar a aprendizagem das crianças e  
auxiliar na aula do(a) professor(a)  
aluno(a)?



**01**

**Pesquisa  
Preliminar**

**02**

**Pesquisa de  
Campo - Adultos**

**03**

**Pesquisa de  
Campo - Crianças**

**04**

**Resultados**



“Ler Fornece Ao  
Espírito Materiais Para  
O Conhecimento, Mas  
Só O Pensar Faz Nosso  
O Que Lemos.”

— John Locke





01

# Pesquisa Preliminar



# Educação EAD

1. Dados do site Educação Uol: 67% dos alunos tem dificuldade para organizar estudos online e 72% consideram que o estudo remoto é pior na comparação com as aulas presenciais;

2. Jogos educativos representam quase 50% dos jogos produzidos no Brasil, de acordo com o segundo censo da indústria de jogos;



# Educação EAD



3. Segundo dados da Época Negócios, o mercado de games no Brasil deve crescer em torno de 5,3% até 2022, conforme resultado apresentado pela 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia;

4. Apenas com jogos de celulares, segundo a PWC, o faturamento subirá de US\$ 324 milhões, em 2017 para US\$ 878 milhões em 2022. O faturamento estimado do mercado nacional de jogos digitais chegará a US\$ 1,756 bilhão.





# Conclusão Preliminar



Os dados demonstram que o ensino remoto mal planejado, vem impactando negativamente o aprendizado das crianças. Para os menores, essa experiência é ainda mais desastrosa, somando a falta de atenção, irritabilidade, dependência excessiva dos pais ou até mesmo preocupação.



# Objetivo Determinado

Visando minimizar esses efeitos para as crianças e também construir uma plataforma de auxílio a ser utilizada pelas escolas, nossa equipe, pretende desenvolver um jogo com questões interativas, interdisciplinares e multidisciplinares. A plataforma irá contar com perguntas e respostas das diversas disciplinas dos anos iniciais do ensino fundamental.

Além disso, o professor também poderá personalizar o jogo da forma como achar melhor, para passar as informações ao aluno, enquanto o programa se encarrega de tornar a atividade dinâmica e atrativa.





**Indo a Luta!**



**02**

# **Pesquisa de Campo - Adultos**



# Determinando Questionários



Em vista da abrangência do jogo, que conta não apenas com a disposição e animação das crianças mais também com a determinação do professor e da escola de colaborar montando suas próprias plataformas através do nosso projeto, determinamos que deveria-se ter dois questionários um focado apenas nas crianças e um focado apenas na visão adulta sobre o projeto.



# Questionário Adulto



Amostragem: 10

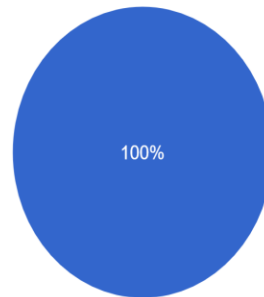
Responsáveis: 5

Diretores ou Professores: 4

Responsáveis e Professores: 1

Você consideraria utilizar jogos eletrônicos educativos no seu plano de aula ou para auxílio no aprendizado escolar?

10 respostas



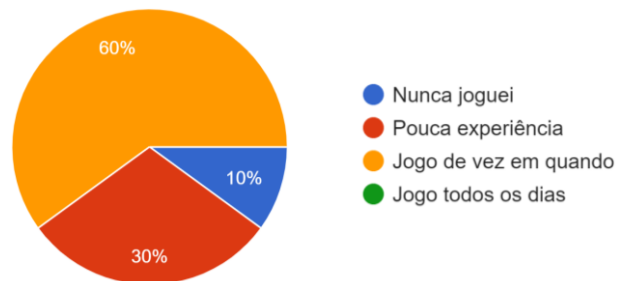
- Sim
- Não
- Talvez



# Questionário Adulto

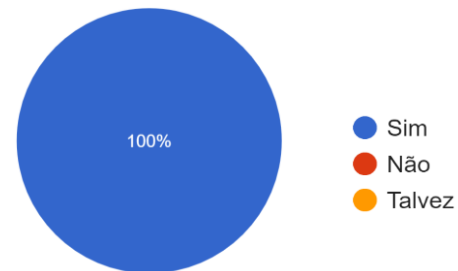
Qual é o seu nível de experiência em games?

10 respostas

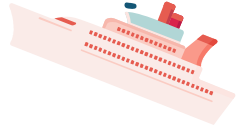


Você consideraria utilizar jogos eletrônicos educativos no seu plano de aula ou para auxílio no aprendizado escolar?

10 respostas

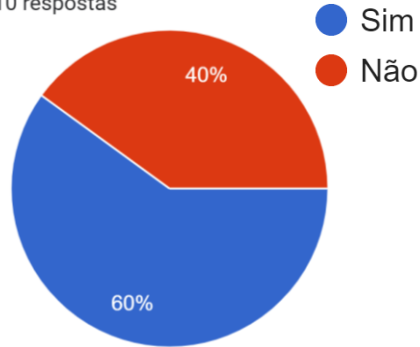


# Questionário Adulto



Você conhece jogos educativos?

10 respostas



## RESPOSTAS:

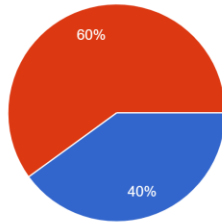
1. Ludo primeiros passos, contra dengue, sons de animais, aprendendo a contar, aula de matemática, alfabetizando 2.0 entre outros;
2. Ludo e QUIZZIZ;
3. Conheço alguns, que contribuem bastante para um melhor entendimento de alguns conteúdos;
4. Wordwall;



# Questionário Adultos

O que você acha do aluno/filho ter uma interação maior com os colegas por meio de jogos educativos?

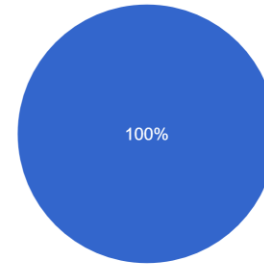
10 respostas



● Muito bom  
● Bom  
● Regular  
● Ruim

Você concorda que jogos estimulam no aprendizado das crianças?

10 respostas



● Sim  
● Não  
● Talvez

03

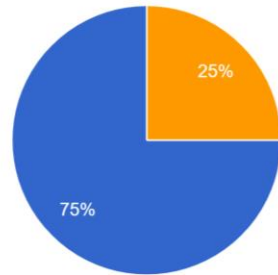
# Pesquisa de Campo - Crianças



# Questionário Crianças

Você gosta de games?

4 respostas



● Sim  
● Não  
● Alguns

RESPOSTAS:

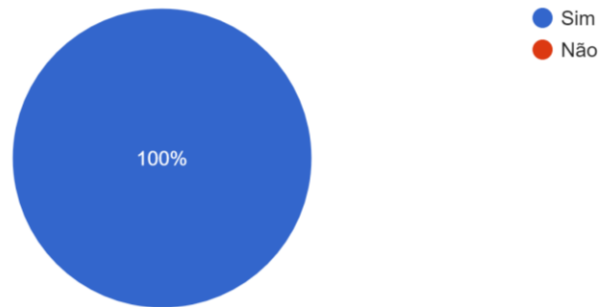
1. Dez Caudas
2. Aang de Avatar
3. Gumball
4. Sasuke



# Questionário Crianças

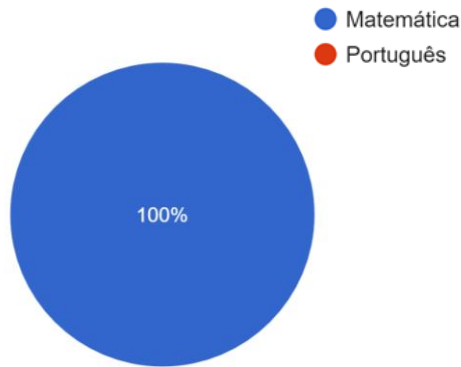
Você gostaria de aprender brincando os assuntos da escola?

4 respostas



Qual dentre as matérias abaixo você mais gosta?

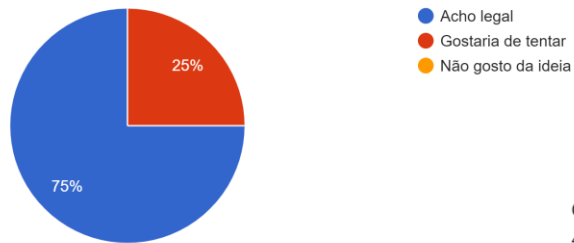
4 respostas



# Questionário Criança

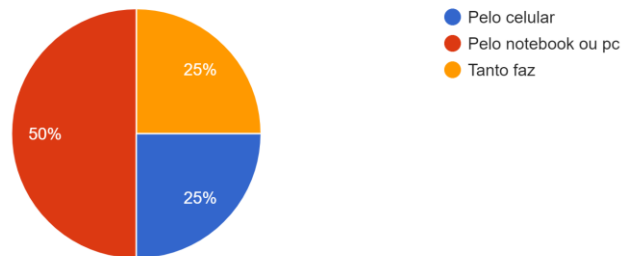
O que você acha de jogar/estudar com os amiguinhos, podendo ver a colocação de cada um?

4 respostas



Onde você prefere jogar?

4 respostas





**04**

# Resultados



Ao inserirmos jogos educativos no ambiente pedagógico, acrescentamos às aulas um agente transformador, tornando-as divertidas e animadas. O conhecimento auxiliado a esse recurso proporciona de forma positivamente na formação.

A tarefa fundamental dessa ferramenta não é retirar o professor de seu papel de orientador, mas auxiliá-lo no processo ensino-aprendizagem, tanto para conteúdos específicos, como também, incentivar os alunos a relacionar-se com recursos oriundos do avanço tecnológico.



Os jogos Educacionais são instrumentos, por isso é necessário que sejam monitorados por alguém que verifique o game e o jogador, de maneira crítica e minuciosa, que ao perceber que o recurso se tornou em apenas uma disputa divertida, identifique e redirecione o aluno atenciosamente para o caminho necessário. A função do professor não é de guiar de modo explícito passo a passo do estudante, mas não deixar que o mesmo utilize o jogo sem entender ou aprender nada, E não se desviar muito do propósito pedagógico.



# ★ Devs For Fun



**Mailonga Albuquerque**

Desenvolvedora  
Front-End/Designer



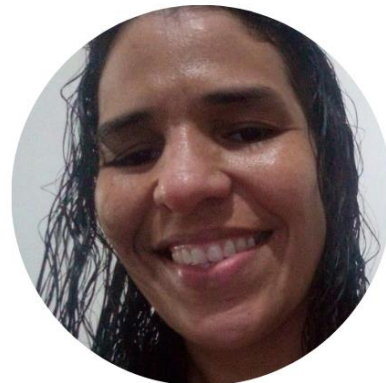
**Maria Manguinho**

Desenvolvedora  
Back-End/Designer



**Bruno Cesar**

Desenvolvedor  
Back-End/Designer



**Veruska Correia**

Desenvolvedora  
Front-End/Designer

# Obrigado Pela Atenção!

